

Desmontando a Mediação Total: Novas ferramentas para romper o encerramento especular criado pela intermitência da dispersão/convergência de meios

Cristina Alves de Sá

CITAR, Porto, Portugal; CECL, Lisboa, Portugal (colaboradora)

Resumo

Observando a evolução dos interfaces entre o homem e o computador, é notório o seu deslocamento para além (aquém) do *desktop*. Surgem novos interfaces e, conseqüentemente, novas ferramentas de moldagem da experiência que não se esgotam nas possibilidades "desktopianas". Simultaneamente, estes interfaces contribuem para uma estratégia de âmbito alargado (tecnológico, económico, político, ...) que almeja a mediação total. O computador joga um papel fundamental nesta estratégia, pois esta é suportada por duas possibilidades futuras desse meio: a dispersão até à invisibilidade e a convergência até à hiper-visibility. Embora aparentemente antagónicas, é da combinação destas possibilidades que surge o encerramento mediático, num espaço sem fora e sem fuga. A dispersão por diversos dispositivos de recepção pode conferir ao computador uma presença ubíqua. Esta, combinada com a credibilização recíproca que a convergência de meios (ao nível de conteúdos, estética, função, status social, ...) permite, leva ao encerramento do indivíduo numa estrutura especular onde cada meio reflecte os anteriores. Neste *mise en abyme* o indivíduo não é reflectido directamente, mas é lá que procura o seu suporte identificativo, encontrando conforto acríptico no vértice da convergência mediática.

O rompimento desta estrutura especular pode ser conseguido de diferentes formas. Uma delas será a modificação da experiência por via do design de interfaces – usando as ferramentas específicas dos novos interfaces para “desmontar” o cenário mediático que eles próprios ajudam a criar. É este o momento artístico por excelência: ainda a “máquina” está a ser criada e já se pensa em formas de a “avariar”.

Destacar o interface do real

Os meios de comunicação, tomados como conjunto, formam uma lente de observação do real que se vai tornando indistinguível da realidade que medeia, tornando o próprio real no derradeiro interface com o observador. Compreender a organização actual dos meios implica analisar a estrutura dessa lente, sendo, para tal, necessário destacá-la da realidade por ela afectada. Apresentam-se duas estratégias para o fazer: uma análise dinâmica geral e uma análise estática minuciosa.

Propõe-se, então, um varrimento temporal que contemple, entre outras, as dimensões culturais, científicas, políticas, tecnológicas e económicas de cada presente. Em diferentes momentos, diferentes dimensões impulsionam ou retraem o desenvolvimento das outras; em diferentes momentos, a lente da mediação matiza-se devido à maior ou menor influência de cada sistema. São estas variações tonais que nos permitem analisar dinamicamente o sistema mediático, pois são estas imperfeições que nos permitem ver o interface em si, destacando-o momentaneamente da realidade que está para além dele.

Por outro lado, uma análise de pormenor ao espaço mediático revela as arestas de ligação entre os meios. Estas arestas são também linhas de observação privilegiadas, pois há uma descontinuidade na passagem de um meio a outro, uma imperfeição ou ressalto que nos permitirá cristalizar o interface e ver a estrutura desta lente. A articulação entre meios tende a alisar-se com o tempo: cada meio encontra a sua posição estável, o seu “campo de acção” e as fronteiras tornam-se menos disputadas, logo têm menor relevo.

Embora o espaço mediático seja, por essência, um espaço dinâmico (e existam sempre micro-ajustes numa ou noutra dimensão, o que permite a sua observação em qualquer ponto da história), este é um momento especial - o espaço mediático está ainda em convulsão devido à entrada do computador.

A acomodação do computador tem sido conturbada porque a própria definição de computador o é: o computador, sendo na sua essência uma máquina universal, será que vai conter todas as máquinas futuras e todos os meios presentes? Ou, será que se imbricará nas outras máquinas, desaparecendo da vista? Entre a rendição total ao computador como lente única do espaço mediático e a resistência à mudança que obriga a classificar o computador como um mero agregador de aplicações digitais, há um conjunto de operações de *remediação* (Bolter and Grusin 2000) em curso. Estas operações, intencionalmente ou não, vão colocando em evidência a estrutura deste espaço mediático, favorecendo a sua observação.

Compreendendo a importância que o computador tem para a composição estrutural do espaço mediático, propõe-se este estudo reconhecer as consequências que a evolução deste meio poderá provocar, nomeadamente na formação de uma estrutura mediática total. Concretamente, procurar-se-á encontrar nas novas formas de

interactividade⁹⁰ novas ferramentas de moldagem da experiência. Essas ferramentas concorrem para a formação da referida estrutura de mediação total onde o indivíduo é encerrado, mas simultaneamente podem permitir a sua exposição e desconstrução. Serão, então, apontadas vias para o rompimento deste ciclo, adaptando as estratégias que vão sendo usadas para abrir brechas noutra encerramento especular – aquele do indivíduo/imagem. Em particular procurar-se-ão respostas nos novos desafios da interactividade, colocando as ferramentas anteriormente apontadas “ao dispor” do trabalho artístico.

Interagir de futuro

O computador, o utilizador e o que está entre eles

A análise da evolução da relação entre o computador e o utilizador demonstra que, associada à mudança de interface, está a alteração do paradigma de interacção e a mudança da definição de computador (Alves de Sá and Cortez 2008: 158).

Os primeiros computadores ocupavam uma sala, o utilizador movimentava-se dentro deles, agindo directamente sobre as suas entranhas, em coincidência espacial e temporal com a máquina, que era vista como um auxiliar mental, um manipulador de símbolos (Alves de Sá and Cortez 2008: 159). O aparecimento dos terminais de computador e dos cartões perfurados levou à separação temporal e espacial entre máquinas e utilizadores, o que, conjugado com o interface em linha de comandos favoreceu a concepção do computador como um mero cumpridor de tarefas humanamente programadas.

Os interfaces gráficos (GUI) foram um marco de alcance profundo na definição do que é um computador. O seu aparecimento, em conjunção com a metáfora do *desktop*, levou a que se concebesse esta relação como uma experiência interactiva e se ensaiasse até alguma antropomorfização do computador. O casamento perfeito desta metáfora com os interfaces gráficos permitiu a universalidade do utilizador e permitiu a

⁹⁰ Entendidas como o conjunto de novos interfaces e de novos paradigmas de interacção

constituição do computador como um meio capaz de gerar experiência. Porém, essa perfeição está simultaneamente a dificultar a evolução que começa a ser necessária⁹¹:

Computing technologies and user experiences available to people in our current web-driven world are evolving rapidly. In fact, the strict concept of the desktop metaphor is already a “straw man” notion, but it can help us characterize where we were and where we are going. We are already in mid-flight from the desktop metaphor to somewhere else. (Moran and Zhai 2007: 335)

O trabalho sobre o *desktop* implica um utilizador solitário que se dirige propositadamente ao computador, dedicando-lhe exclusivamente a sua atenção. O computador não o acompanha, existe num momento e num espaço determinado da sua vida. Há uma necessidade do interface se abrir para além da metáfora do *desktop*, para acompanhar as novas possibilidades de experiência. Esta abertura parece estar a ser feita em dois sentidos diferentes: empurrando-nos para além do *desktop* - deslizando para o mundo virtual com aplicações de Realidade Virtual (RV), por exemplo; ou puxando-nos para aquém dele - deslizando para o real com Interfaces Tangíveis (TUI), por exemplo. Num e noutro caso, a postura corporal e os gestos do utilizador serão diferentes daqueles de estar sentado a um computador movimentando um rato (quer na RV, quer nos TUI, há uma correspondência mais directa entre o gesto e a acção (Ullmer and Ishii 2001: 582)). A relação espacial e temporal entre o homem e o computador será mais estreita, conseguindo-se a sensação de coincidência total de ambos os contextos. A atenção até aqui reclamada pelo computador será distribuída de uma forma diferente: por um lado, o computador estará atento ao utilizador, lendo as suas necessidades e tentando corresponder-lhes; por outro deixa de ser exigido ao utilizador a atenção total, esta poderá ser partilhada com vários contextos da realidade que o rodeia e não só com o computador. Assim, com todas estas alterações ao seu interface, é natural que os conceitos de computador e utilizador, sofram uma evolução também.

Novos modos de interagir, que experiência?

A interferência profunda que os interfaces e a interacção têm na definição de computador e de utilizador, advém do facto destes dois elementos poderem moldar e controlar a experiência.

⁹¹ Até porque as possibilidades de reinvenção dos GUI ainda não se esgotaram e continuam lucrativas.

Torna-se fundamental, então, clarificar quais os novos desafios experienciais que estão a ser introduzidos pelos interfaces e pela interacção pós-GUI, articulando, em primeiro lugar, as disciplinas de Design de Experiência, Design de Interacção e Design de Interfaces (Figura 1); e apontando seguidamente as novas ferramentas experienciais que conferem outras possibilidades a quem as queira explorar.

Considerando os vários níveis de experiência num ambiente virtual (Parés and Parés 2005: 6) ou numa peça interactiva, e sendo o interface o primeiro ponto de contacto com esta, ele permitirá fazer uma gestão das expectativas do utilizador em relação à peça. Além disso, permitirá também captar a sua atenção, vencer a relutância em experimentar e garantir um primeiro nível de coerência - com o tema da peça e com o tipo de interacção. O design da interacção, por seu turno, faz a articulação entre as acções do utilizador sobre a peça (via interface) e os conteúdos da mesma, através de regras pré-definidas. Contribui, dessa forma, para moldar a experiência num nível mais profundo, gerindo a manutenção da atenção, a consistência de cada acção/reacção e a coerência da peça (entre o tema, interface e acções pretendidas).

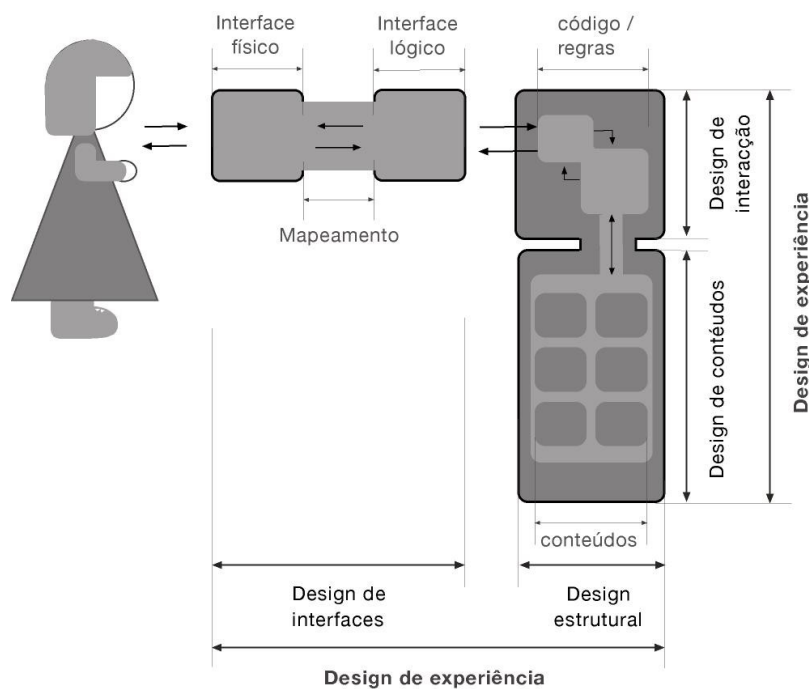


Figura 1- Articulação entre Disciplinas de Design (Garrett 2002; Parés and Parés 2005)

Para distinguir as novas ferramentas de moldagem da experiência, é importante clarificar onde termina o design de interface (ou o interface em si) e começa o design estrutural (ou a “peça em si”). Este limite depende em grande medida da aplicação que se vai desenvolver e do tipo de interface com que se vai trabalhar.

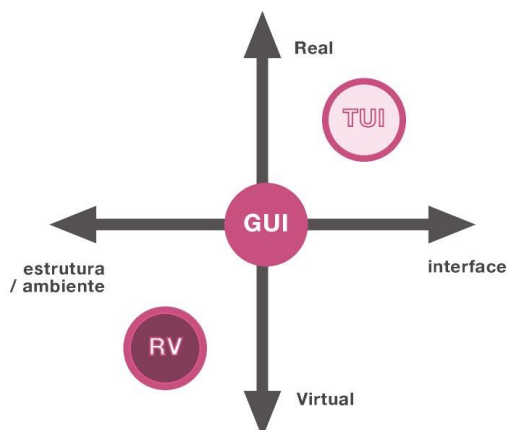
Dado que se pretende analisar o desvio do interface para aquém e além do *desktop*, faz sentido encontrar os limites do interface num e noutra caso. Essa fronteira parece clara num interface gráfico: o interface começa no rato e termina no cursor, confiando no mapeamento entre os dois⁹² (Parés and Parés 2005: 4). No entanto, se para além do cursor não houver elementos “clicáveis”, nomeadamente botões, então também não há “portas de entrada” para a aplicação. Então, no mínimo, todos os elementos que “portam” interactividade devem ser considerados interface. Assim, um botão enquanto elemento gráfico é um conteúdo; enquanto potenciador de uma acção é interface. A reacção que advém dessa hipotética acção é fruto do design de interacção. Embora se tente sistematizar estas tarefas, a verdade é que os botões estão numa zona cinzenta onde os diversos elementos do design de experiência se cruzam.

Nas aplicações de RV, também existem “portas de entrada” no ambiente: são os elementos cuja manipulação por parte do utilizador permite actuar sobre o ambiente. Estes *hotspots* são simultaneamente parte do mundo virtual e elementos do interface. Contudo, essa zona cinzenta parece tornar-se mais estreita nestas aplicações: o interface, enquanto plano que sustenta a ilusão (evidente nos GUI), parece deslizar no sentido digital, colando-se ao mundo virtual, adaptando-se à sua estrutura, dissimulando-se nesse ambiente (Figura 2).

No outro sentido, deslizando para aquém do *desktop* e analisando os interfaces tangíveis por exemplo, o limite do interface parece esgotar-se no interface físico, dispensando a sua parte lógica. Essa diferença é ilusória e decorre do facto da representação digital ser tangível (agarrável), enquanto a representação digital nos GUI se consolidava no ecrã, e na RV se colava ao próprio ambiente digital. O que acontece é

⁹² Deve-se contar com o interface subdividido em interface físico (exemplo: rato), lógico (exemplo: cursor, avatar) e mapeamento entre os dois últimos (exemplo: correspondência entre o movimento físico do rato e o respectivo deslocamento do cursor no ecrã)

que o plano de sustentação da ilusão desliza, parecendo colar-se ao mundo, desta feita ao mundo físico (Figura 2).



Limite elástico do Design de Interfaces

Conforme se referiu, o design de interacção tem também grande influência na experiência do utilizador e os novos paradigmas de interacção podem trazer desafios e oportunidades ao design de experiência, permitindo outras transferências entre os modelos do mundo digital e analógico.

A classificação dos novos paradigmas de interacção pode ser feita em sete categorias (Preece 2002: 60) : Ubiquitous Computing; (Weiser 1991); Pervasive Computing; Wearable Computing; a Integração Física/Virtual (*Tangible Bits, Augmented Reality*); Attentive Environments; e o Workaday World.

Estes modelos de interacção tentam responder aos desafios actuais propostos quer pelas necessidades dos utilizadores, quer pelas possibilidades tecnológicas que vão surgindo (Alves de Sá and Cortez 2008: 164).

« The basic change is that personal information is being liberated from the constraints of the desktop/office metaphor. It is being dispersed in the networked world in what we might call a “personal information cloud”. [...] The desktop metaphor creates a personal office isolated from others except through limited channels. More and more personal information clouds are intersecting in richer ways to make collaborating with others participating in large-scale social communities easier.» (Moran and Zhai 2007: 335)

Encerramentos especulares

Divergente e convergente – complementarmente

Da observação dos novos paradigmas de interação podem traçar-se dois futuros para o computador: dispersão até à invisibilidade ou convergência até à universalidade hiper-visível (Alves de Sá and Cortez 2008: 165). Estas duas possibilidades, aparentemente antagónicas, resultam de duas concepções diferentes do computador.

Se se considera que o computador é um conjunto de aplicações de informação, então o seu futuro parece ser a dispersão em dispositivos diferentes e o seu caminho aponta para a invisibilidade (Bolter and Gromala 2003: 1). A ubiquidade do computador, por exemplo, tem como finalidade tornar tão habitual, disseminada e dissimulada a presença de um computador que o utilizador nem se aperceba que está a interagir – o computador torna-se transparente. Ora, a dispersão em pequenos aparelhos dissimuláveis (até na nossa roupa) parece contribuir fortemente para essa invisibilidade.

No entanto, se o computador é visto como um meio de comunicação, por mais que se disperse em diferentes aparelhos, o seu desaparecimento não está em causa. Um meio é mais do que um contexto tecnológico: há uma estética, um público, um território cultural que não se perde apenas porque se dissimula a tecnologia ou porque o meio se espalha por diferentes aparelhos de recepção (Bolter and Gromala 2003: 25).⁹³

Se não há volatilização do computador enquanto meio, então ele permanece no espaço mediático, provocando alterações nos outros meios, contribuindo para uma estratégia de convergência de meios que já estaria em marcha mesmo antes dele existir. É importante distinguir a estratégia de convergência de meios da chamada revolução digital. O aparecimento da tecnologia digital, com a sua capacidade de compilar todo o tipo de dados e de sintetizar tecnologias diferentes, veio reduzir a ideia da convergência a uma mera condição tecnológica e profetizar a junção de todos os meios num só - no computador. Tal como já foi discutido, os meios não desaparecem pela simples mudança de uma condição tecnológica, todos podem continuar a existir como sistema comunicacional com os protocolos sociais e culturais que lhe são inerentes (Jenkins 2006: 13-14), mesmo aderindo ao digital.

⁹³ Sendo um meio, nem sempre é positiva a sua transparência, por vezes o que o fruidor procura é a contemplação do meio em si (encontrando-o hiper-visível) (Bolter e Grusin 2000).

A convergência deve, então, ser entendida como um processo lato, multidimensional, tendo uma raiz político-económica muito importante que tira dividendos das sinergias (ideológicas ou comerciais) que se conseguem pela cooperação entre meios (Alves de Sá and Cortez 2008: 166), e não através da conjunção num só meio.

Convergence alters the relationship between existing technologies, industries, markets, genres, and audiences. Convergence alters the logic by which media industries operate and by which media consumers process news and entertainment. Keep this in mind: convergence refers to a process, not an endpoint. (Jenkins 2006: 16)

A convergência de meios é um processo que abrange a orquestração de diversos meios por forma a sustentar uma ideia ou a rentabilizar uma narrativa. No fundo, cria-se um mundo ficcional que se credibiliza reciprocamente: cada meio sustenta o outro, na medida em que o reflecte. Assim, cria-se um círculo de espelhos que se reflectem mutuamente, os consumidores são encerrados numa ilusão mediática, sem escape e sem fora.

Se houvesse um só meio a criar este círculo poder-se-ia suspeitar da existência de controlo pelo sistema político, económico, ou outro. A colocação de vários meios sintonizados numa ideia ou narrativa, trabalhando-a sequencial ou simultaneamente, ilude uma fragmentação da realidade que simula a diferença de pontos de vista, “garantindo” a impossibilidade de controlo. Esta ilusão de várias perspectivas faz com que cada indivíduo deixe de tentar formar a sua própria opinião e escolha um dos fragmentos como o seu ponto de vista também. Tolhe-se a criatividade e o espírito crítico do público.

O teatro catóptrico polidético (Sá 2005: 55) é montado, a realidade sofre diversas operações especulares para que se consiga: **multiplicar** em vários locais, públicos, modos de operação e funções sociais; **reflectir**, credibilizando a sua existência e importância; **fragmentar** fazendo parecer que já existem diversos pontos de vista sobre uma mesma coisa; e **deformar** pela lente da mediação total.

Simultaneamente, há a considerar a divergência tecnológica do computador, sendo a sua consequência mais directa a dispersão do computador por vários dispositivos de recepção, conferindo-lhe o dom da ubiquidade. Se a esta dispersão

tecnológica se juntar a convergência de meios no sentido lato, a sustentação do mundo ficcional é perfeita, pois é persistente no tempo e ubíqua no espaço real, a ficção cola-se à realidade, a experiência é real e absoluta.

Síntese de Opostos – integração do heterogéneo

O encerramento mediático encontra paralelo naquele ciclo que é formado pelo indivíduo e sua imagem reflectida no espelho. Em ambos, as operações especulares da fragmentação, multiplicação, reflexão e deformação, criam o risco de encerramento do indivíduo num ciclo que se re-alimenta e que desliga qualquer possibilidade de relação fora dele.

De facto, não se deve pensar nestas operações especulares como simples operações ópticas, pois o seu modo de actuação tem um alcance muito superior, representando concepções humanas mais abstractas que lhe permitem definir a sua relação com a natureza, com o divino, com a própria vida (Sá 2005: 51).

Na sua operação de reflexão, o espelho permite ao homem a sua identificação, mas essa identificação não é exclusivamente de ordem física, pois o “eu” deve ser visto como mais abrangente: contendo a parte pulsional do sujeito e a sua nuvem informacional disseminada pela rede. O espelho ganha, então, novas características para conseguir reflectir na totalidade este “eu” complexo, plástico e heterogéneo (Sá 2005: 5). A definição de espelho alarga-se, recolocando-se a questão do encerramento especular narcísico, não de uma ordem puramente óptica (que deixou de conseguir operar tal magia), mas de uma ordem digital/virtual. A imagem virtual do sujeito leva a que novos dispositivos se constituam como espelhos (novos interfaces) e que o indivíduo se possa afundar na paixão narcísica, desta feita pelo seu eu virtual, desligando-se de todas as outras relações. O espelho / interface será a superfície de passagem de um para o outro lado, superfície essa que, pelo jogo paradoxal entre transparência e opacidade (o interface como espelho-janela) (Sá 2005: 7) consegue o encerramento perfeito do sujeito.

No caso do encerramento mediático, em vez de abolir a clivagem transparência /opacidade para encerrar o sujeito, recorre-se à simultaneidade da *imediação*/ hiper-

mediação para o conseguir: há, simultaneamente uma colagem perfeita à realidade e a atracção do sujeito por esse real mediado.

No ciclo indivíduo-imagem, há uma reflexão directa do sujeito – ele é parte do ciclo em si - sendo clara a sua limitação de movimentos e o desligamento a que é submetido; no encerramento mediático, a reflexão não é directa, o ciclo fecha-se à sua volta através de superfícies que não o reflectem directamente, mas que se reflectem umas às outras. Gera-se um *panopticon* que indirectamente serve de suporte reflexivo ao sujeito e directamente o coloca no centro da convergência mediática. É mais difícil, nesta situação, reconhecer a formação do ciclo especular porque o espaço é mais amplo e não é solitário, tornando a experiência partilhável, fazendo-a parecer “mais real”. O indivíduo movimenta-se neste espaço folgado, encontrando equilíbrio entre as “diversas” perspectivas, colando-se mais a um ou a outro meio. Tal como foi referido, na convergência de meios não parece existir a tentativa de criar uma única visão para as massas, cada um poderá ter a sua opinião, desde que escolha uma das “disponibilizadas para o efeito”.

É uma ilusão de liberdade, a opinião é conceptualmente livre só que está consumida, o espaço está saturado – o pensamento está esgotado.

Expor as juntas - Romper a continuidade

A chamada *Cultura de Participação*⁹⁴ tem surgido como sendo a possível abertura deste círculo. No entanto, poderá ser apenas uma falsa brecha na estrutura - um espelho que ilude a transparência do pensamento livre individual, enquanto reflecte o espaço mediático onde ela própria se encerra. Complementarmente, o facto de se gerarem muitas publicações e opiniões, vem saturar o espaço mediático e iludir melhor ainda a totalidade de pontos de vista⁹⁵.

⁹⁴ Segundo Jenkins revela-se através de blogs, fóruns, comunidades, etc.

⁹⁵ A relação dos meios com o seu público teve, aliás, uma evolução interessante: passou do “um para muitos” dos *mass media*, ao “um para um” com a interactividade, e ao “muitos para muitos” com a web 2.0. Chegou-se ao “todos para ninguém”?

O espelho desconstrutor

O espelho pode ser visto como máquina produtora de crítica a qualquer estrutura especular - a simples introdução de um segundo espelho pode ser o suficiente para a desconstruir, pois confronta o sujeito com a situação, desmascarando o sistema que estava montado (ciclo indivíduo-imagem, ciclo de mediação). Os artistas têm respondido a esta solicitação, tirando partido quer de espelhos convencionais, quer de espelhos no sentido lato⁹⁶. No caso do ciclo indivíduo-imagem, o artista pode trabalhar sobre o indivíduo (do lado de cá), sobre a sua imagem reflectida (do lado de lá) ou sobre o espelho em si. No caso do ciclo especular de mediação, pode agir sobre o conjunto de indivíduos (o lado de cá), favorecendo a sua movimentação efectiva, ou tornando o espaço desconfortável (introduzindo silêncios ou vazios, para restaurar o espírito crítico); ou ainda expondo as semelhanças entre os fragmentos do real, instalando a dúvida. A actuação artística pode ser feita sobre a própria estrutura, expondo o seu funcionamento e modo de alimentação, recorrendo às ferramentas que foram permitindo a sua montagem para a desmontar (recorrendo aos novos espelhos que as mudanças na interactividade vieram introduzir). Pode ainda trabalhar sobre a realidade mediada (o lado de lá), usando os próprios meios ou criando um novo canal que permita mostrar a mediação (tornando-a hiper-visível ou *imediada*). A ruptura desta continuidade aparente pode passar por mostrar que não estamos necessariamente do lado dos “vigiantes” ou dos vigiados, do lado dos mediadores ou dos mediados.

Os artistas, os interfaces e o que há entre eles

Tal como o local onde os artistas operam, também a forma de olhar e de incorporar o interface, pode ser tripartida:

Les artistes sont face à trois attitudes possibles par rapport aux interfaces : les ignorer – volontairement ou non- ; Les intégrer comme constituantes artistiques et esthétiques essentielles de l’œuvre et les rendre ainsi d’une certaine manière transparentes ; les mettre en exergue, les prendre comme le sujet, comme contenu même de la création. (Bureaud 2003: 31)

⁹⁶ qualquer dispositivo que realiza operações especulares

A integração do interface como constituinte estético e artístico fundamental da obra é apontado como sendo uma nova forma de transparência, dir-se-ia transparência /opacidade, pois o interface dilui-se no conteúdo da obra, mas, precisamente, ao tornar-se conteúdo ganha opacidade. É o trabalhar daquela “zona cinzenta” onde cada elemento é simultaneamente interface, estrutura interactiva e conteúdo. Este trabalho é levado ao limite quando o interface é a obra em si, quando é a sua exposição que se pretende, tornando todo o conteúdo e todo o interface simultaneamente numa coisa e outra. Nesse caso:

L'œuvre est entièrement réflexive, le contenant est le contenu, la forme est le fond, le significant est le signifié – et réciproquement, tautologie parfaite et brillante. (Bureaud 2003: 32)

Este colapso consegue mostrar a estrutura interactiva em si, cristalizando o interface e tornando-o opaco e hiper-visível, mas verdadeiramente transparente porque não é oculto, é exposto sem segredos. Pode ser visto de duas formas: ou o interface é tudo, é a obra em si; ou o interface não existe porque tudo é obra. De uma ou de outra forma, existe uma invulgar transparência opaca.

A autora (Bureaud 2003: 24-32) refere ainda várias obras que ilustram os diversos posicionamentos em relação ao interface, destacam-se a “Osmose” (Davies) que vive da síntese dos opostos natural/artificial e a “La Plume” (Couchot) onde o utilizador esbarra com o interface pois mais não há para além dele⁹⁷.

Tocar o espelho, quebrar a ilusão - casos de estudo

Image Fulgurator - Julius von Bismarck (2007/2008)

Este trabalho rompe o círculo mediático actual, trabalhando quer a realidade mediada (o lado de lá dos espelhos), quer os indivíduos (lado de cá dos espelhos), literalmente “avariando a máquina” (Bragança de Miranda 2001: 149 - nota22) – a nossa máquina fotográfica.

⁹⁷ ver também o “Don’t click” (Institute for Interactive Research), no qual o modo de interacção é o espelho “desconstrutor”, e o deslizamento fantasioso de “Sopra-me” (Costa 2007).

O autor construiu um aparelho que manipula fisicamente fotografias no momento em que estão a ser tiradas. O fotógrafo não se apercebe desta intervenção até ao momento em que vê a fotografia que tirou.

It operates via a kind of reactive flash projection that enables an image to be projected on an object exactly at the moment when someone else is photographing it. The intervention is unobtrusive because it takes only a few milliseconds.[...] Hence visual information can be smuggled unnoticed into the images of others. (von Bismarck 2008)

Através deste dispositivo, a realidade fica duplamente mediada: pela fotografia que lhe é tirada e pela manipulação que lhe é sobreposta (normalmente o autor coloca pequenos elementos gráficos ou texto). Ao ver a sua fotografia, a “vítima” surpreende-se com a mediação/manipulação que ocorreu sobre sua visão da realidade, dando-se conta de que pode ser deformada. Esta mediação é de segunda ordem (a primeira está no acto de fotografar), mas remete para a mediação primeira, pois opera sobre ela, podendo dar lugar a algum questionamento sobre a participação de cada indivíduo na mediação total, sobre a sua forma de olhar a realidade, e de registar a sua experiência.

Este dispositivo opera também sobre o lado de cá do espelho, pois o artefacto que manipula é de uma ordem íntima e individual, no fundo ele avaria uma exteriorização da memória pessoal. Cada vez mais se confia o registo da experiência em memórias que são exteriores ao corpo clínico e disseminadas na rede em vez de contidas num espaço íntimo. Ao manipular estas memórias mesmo antes de serem partilhadas, o Image Fulgurator, torna desconfortável esta vivência experiencial promíscua, questiona o lugar dos indivíduos como mediadores/mediados.

Patchube – Usman Haque (beta-testing)

Este trabalho opera na própria estrutura do círculo mediático (nos espelhos em si), tirando partido dos novos paradigmas de interacção, nomeadamente da “ubiquitous e pervasive computing”. O seu modo de acção é o da reintrodução da tecnologia, colocando-a nas mãos dos indivíduos para que lhe possam dar um uso diferente daquele que a “elite de conhecedores” gostaria de mostrar como via única.

Dito de uma forma simples, o Patchube é um serviço web que permite receber ou partilhar informação de sensores (colocados em objectos, ambientes, etc) em tempo real.

The key aim is to facilitate interaction between remote environments, both physical and virtual. Apart from enabling direct connections between any two responsive environments, it can also be used to facilitate many-to-many connections: just like a physical "patch bay" (or telephone switchboard) Patchube enables any participating project to "plug-in" to any other participating project in real time so that, for example, buildings, interactive installations or blogs can "talk" and "respond" to each other. (Haque 2009)

O Patchube expõe o aparelho técnico que circunda dissimuladamente o utilizador, tornando-o acessível para manipulação, mostrando as suas entranhas, quebrando a sua magia especular pela exposição do seu funcionamento. O convite à acção e à modificação deste aparelho técnico (dando-lhe outro uso) pode ser simultaneamente um restaurar do sentido crítico dos indivíduos, obrigando-os a mover-se e a confrontar-se com o limite da sua liberdade - tocar o espelho pode significar a quebra da ilusão.

Referências Bibliográficas

Alves de Sá, C. and N. Cortez (2008). Futurologia no Passado -Possibilidades entre o Homem e o Computador. Artech 4th International Conference on Digital Arts, Universidade Católica Portuguesa, Porto, Universidade Católica Portuguesa.

Bolter, J. D. and D. Gromala (2003). Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency. Massachusetts, MIT Press.

Bolter, J. D. and R. Grusin (2000). Remediation - Understanding New Media. Massachusetts, MIT Press.

Bragança de Miranda, J. (2001). As Imagens no Início. Imagens Médicas - Fragmentos de uma História. M. V. Alves and P. Cunha e Silva. Porto, Porto Editora: 135-149.

Bureaud, A. (2003). Pour une Typologie des Interfaces Artistiques. Interfaces et Sensorialité: Esthétique des Arts Mediatiques. L. Poissant. Sainte-Foy (Québec), Presses de l'Université du Québec: 19-35.

Costa, B. (2007). "sopra-me / blow me." Retrieved 20 Fevereiro, 2009, from <http://bgustavo.ilikesushi.org/project/sopra-me--blow-me/>.

Couchot, E. "La Plume." Retrieved 20 de Fevereiro, 2009, from <http://www.er.uqam.ca/nobel/interstc/pratiques/encouchotbrettramus.html>.

Davies, C. "osmose." Retrieved 20 de Fevereiro, 2009, from <http://www.immersence.com/osmose/index.php>.

Garrett, J. J. (2002). *The Elements of User Experience*, New Riders.

Haque, U. (2009). "Patchube." Retrieved 20 Fevereiro, 2009, from <http://www.haque.co.uk/pachube.php>.

Institute for Interactive Research, I. "Don't Click." Retrieved 20 de Fevereiro, 2009, from <http://www.dontclick.it/>.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture : where old and new media collide*. New York, New York University Press.

Moran, T. P. and S. Zhai (2007). *Beyond the Desktop Metaphor in Seven Dimensions. Beyond the Desktop Metaphor: Designing Integrated Digital Work Environments*. V. K. a. M. C. (Eds), The MIT Press.

Parés, N. and R. Parés (2005). *Towards a Model for a Virtual Reality Experience: the Virtual Subjectiveness*. PRESENCE 2005, The 8th Annual International Workshop on Presence, London, UK, UCL.

Preece, J. (2002). *Interaction Design - Beyond Human-Computer Interaction*, John Wiley & Sons.

Sá, C. (2005). *A Travessia do Interface nas Artes Tecnológicas*. 2º Workshop Luso-Galaico de Artes Digitais, Vila Nova de Cerveira, Portugal.

Ullmer, B. and H. Ishii (2001). *Emerging Frameworks for Tangible User Interfaces. Human Computer Interaction in the New Millenium*. J. M. Carroll, Addison-Wesley: 579 - 601.

von Bismarck, J. (2008). "Image Fulgurator." Retrieved 20 Fevereiro, 2009, from <http://www.juliusvonbismarck.com/fulgurator/>.

Weiser, M. (1991). *the computer for the 21st Century*. *Scientific American*. **3**: 94-104.

Apoio

Programa Operacional Ciência e Inovação 2010 (POCI 2010), co-financiado pelo Governo Português e pela União Europeia, através do Fundo Europeu para o Desenvolvimento Regional (FEDER), e da Fundação para a Ciência e Tecnologia.